Teste a consolas portáteis

Os jogos de vídeo destronaram, na vida e na imaginação bonecas de trapos e pelos soldadinhos de chumbo. Além programas de jogos mais vendidos revelamos-lhe ainda estamos em crer, a escolher um melhor presente para o

O senhor César viu interrompida a sua leitura do jornal, isto numa apetecível manhã dominical, por um intermitente "bip, bip" procedente do quarto dos filhos. Perplexo, tentou escutar através da porta o que se passava lá dentro:
- "Cuidado, ataca pela direita!"
- "Atenção, que eles estão a descer muito rápido!"
- "Dispara contra a primeira fila!"
Momentos depois, ao abrir a porta, comprovou mais tranquilo que não se tratava de uma invasão de extra--terrestres: os seus filhos estavam, simplesmente, a divertir-se com uma consola de jogos.

Saber escolher

Após as respectivas explicações, o senhor César acabou por perceber que um colega de turma dos seus filhos lhes emprestara a "maquineta" e que, lá na escola, muitas crianças possuíam uma semelhante. Por isso, concluiu rapidamente que, mais tarde ou mais cedo, os filhos lhe iriam também pedir uma consola. Assim, no dia seguinte, começou a informar-se sobre os diferentes tipos de consolas de jogos que havia no mercado, respectivos modos de funcionamento, preços, bem assim como os diversos jogos de vídeo e respectivas características - o senhor César tem o "estranho" hábito de não comprar às cegas!

Consola ou computador

O primeiro dilema que se apresentou ao nosso progenitor, interessado, por um lado, numa educação esmerada para os filhos e, por outro, na qualidade e interesse dos brinquedos com que estes se divertem, foi a opção entre um computador e uma consola de jogos.
Um computador tem, entre muitas outras funções, a possibilidade de "correr" programas de jogos. Por isso, ocorreu ao senhor César que, à medida que os seus filhos fossem crescendo, começariam a aproveitar o computador também para outras tarefas além dos jogos (processador de texto, base de dados, folha de cálculo, gráficos, etc.) - ao comprar o computador, mataria dois coelhos de uma só cajadada.
No entanto, está provado que a maioria das pessoas, incluindo os adultos, que compram um computador pessoal para pôr em casa, empregam-no a maior parte do tempo para... jogar. Por isso, se tivermos em atenção que o preço do computador doméstico mais barato supera largamente o de uma consola de jogos, a compra de um PC só para jogar justifica-se muito pouco.
Uma consola é um aparelho de dimensões reduzidas, desenhado e destinado especificamente para jogos de vídeo. As consolas utilizam cassetes, nas quais estão gravados os jogos em memória não volátil.
Desta forma, à semelhança do que acontece com o mesmo processo realizado a partir da disquete ou do disco rígido de um computador, o acesso é praticamente instantâneo.
O principal inconveniente das consolas é a sua falta de estandardização: as cassetes de jogos são incompatíveis entre consolas de marcas diferentes.
Tendo em atenção todos estes prós e contras, o senhor César, dado que os seus filhos ainda são muito novos para já tirarem algum proveito de um computador, e dada a rápida evolução deste mercado, decidiu optar por uma consola.
Mas qual?

De mesa ou portátil?

De mesa. Este tipo de consolas consiste numa caixa de dimensões mais ou menos consideráveis que, por um lado, se liga à corrente eléctrica e, por outro, se liga ao euroconector do televisor.
Dentro desta categoria, existem dois tipo:
—As consolas de 8 bits (Amstrad GX 4000, Atari 7800, Commodore C64, Nintendo NES ou Sega Master System II): os catálogos de jogos de vídeo para consola estão fundamentalmente guarnecidos com programas escritos para 8 bits, apesar de, infelizmente, como já dissemos, as cassetes só puderem ser utilizadas em consolas da própria marca.
As consolas de 8 bits utilizam um microprocessador básico, muito barato, mas bastante lento em termos de cálculo, pelo que as possibilidades gráficas são muito limitadas e o grau de liberdade é pequeno.
—As consolas de 16 bits (Sega Megadrive) utilizam um microprocessador duas vezes mais rápido que o anterior, podendo trabalhar com memórias mais potentes. O grafismo está mais desenvolvido e as possibilidades de jogo são mais amplas.
O problema situa-se no catálogo de jogos, que, por enquanto, é ainda mais restrito do que o anterior.
Portáteis. Estas consolas, com as mesmas prestações que as anteriores, estão baseadas na solução de 8 bits e têm incorporado um visor de cristal líquido (LCD), pelo que não é necessário ligá-las ao televisor. Normalmente funcionam com pilhas, se bem que algumas também se possam ligar à corrente eléctrica, mediante um transformador.

e jogos de vídeo©

das crianças, o lugar outrora ocupado pelas de termos testado 3 consolas portáteis e respectivos os seus prós e , contras; o que o ajudará, seu filho.

Todos os seus componentes sofreram uma lógica de miniaturização; a finalidade é convertê-las em modelos de bolso, o que possibilita a sua utilização em qualquer sítio.

As três consolas e alguns jogos respectivos

Uma decisão pessoal

O senhor César pôs nos pratos da balança as vantagens e inconvenientes de ambos os tipos de consola: por um lado, pensou no tamanho reduzido do visor de uma consola portátil, que afectaria negativamente a vista dos seus filhos (por oposição ao tamanho do ecrã do televisor, no caso de comprar uma consola de mesa). Isto, além do receio de que os seus filhos pudessem levar para a escola a consola portátil dentro da pasta, e isso fizesse baixar o aproveitamento escolar.

Como se isto não bastasse, um ligeiro tremor percorreu-lhe o corpo quando, mentalmente, contabilizou os custos, em pilhas, da brincadeira dos filhos, caso estes se aficionassem demasiado ao jogo.

Por isso, quase que se tinha decidido por uma consola de mesa quando lhe ocorreu a confusão que seria lá em casa no momento em que estivesse para assistir ao seu jogo de futebol ou à telenovela e os filhos quisessem utilizar o televisor para jogar com a consola.

Para aqueles que, ao contrário do senhor César, já desfizeram as suas dúvidas e optaram por uma consola portátil, apresentamos de seguida uma análise, meramente técnica, dos três modelos de maior implantação entre

CONSOLAS PORTÁTEIS PARA JOGOS: CARACTERÍSTICAS E RESULTADOS DO TESTE

MARCAS e modelos	CARACTERÍSTICAS: Dimensões da consola (axcxd)	Peso (g)	Ecrã: dimensões (cm)	Ecrã: tipo	Nº de pilhas	Luz da bateria	Duração das pilhas (horas)	Acessórios (fornecidos c/ o aparelho): auscultadores	cabo	adaptador	RESULTADOS DO TESTE: Duração das pilhas	Comodidade visual	Facilidade de utilização	APRECIAÇÃO GLOBAL	PREÇOS indicativos (1)
ATARI Lynx	4,0x27,4x10,7	650	7,5x4,8	cor	6		5			X	−	□	□	□	42 500$00
NINTENDO Game Boy	3,2x14,8x9,0	285	4,7x4,2	monocromático	4	X	33	X	X		⊞	−	+	+	23 900$00
SEGA Game Gear	3,5x11,2x21,2	542	6,8x5,0	cor	6	X	5,5				−	⊞	+	+	47 990$00

(1) Preços encontrados em Lisboa em Fevereiro de 92

⊞ : muito bom; + : bom; □ : médio; − : medíocre; ⊖ : mau

nós e dos respectivos jogos mais populares, as suas características técnicas e outros dados de interesse.

Três portáteis

Primeiro convém insistir, antes de passar aos dados concretos do teste, na total incompatibilidade entre todos os modelos, ou seja: é impossível, por exemplo, utilizar um jogo Nintendo numa consola Sega. Isto evita, por um lado, a "pirataria" de programas; por outro, a marca que consiga colocar no mercado a melhor oferta de jogos (ludoteca) será a preferida pelos jovens e menos jovens. Para incentivar este último aspecto, os fabricantes (pelo simples facto de se comprar uma consola) oferecem a possibilidade de se integrar um clube de utilizadores (amigos!) da marca. Estes clubes disponibilizam informação periódica sobre as novidades no mercado em termos de jogos, organizam concursos ou oferecem regalias aos seus membros.

Características técnicas. Todos os modelos analisados estão dotados com os correspondentes sistemas de regulação de contraste do ecrã e de som suficientemente sensíveis. A olho nu, a primeira diferença que se nota entre estes aparelhos é, sobretudo, o ecrã: monocromático, o da Nintendo, a cores, o da Atari e o da Sega.

No entanto, as possibilidades oferecidas por cada consola são variáveis. Atari é, sem dúvida, a mais sofisticada e a única que pensou nos "canhotos", mediante o sistema de comandos duplos e inversão de 180° de imagem (função "flip").

Outra particularidade apreciável: a consola do Atari desliga-se automaticamente quando fica vários minutos sem jogar; poupando, assim, tanto pilhas como electricidade, caso se esqueça a consola ligada. A Nintendo e a Sega possuem um sinalizador luminoso que serve tanto para recordar ao utilizador que o aparelho está ligado como para avisar qual o estado de carga das pilhas.

Dimensões e peso. Todos estes aparelhos, ao possuírem o ecrã incorporado, são vendidos como portáteis; ou seja, não é preciso andar com o televisor às costas para onde quer que se vá.

No entanto, portátil não equivale a dizer "de bolso", já que só um dos três modelos (Nintendo Game Boy) cumpre, graças às suas reduzidas dimensões, esta função.

Os outros dois, de design mais futurista, cabem numa pasta, mas muito dificilmente no bolso.

As dimensões também influem no peso. A Nintendo é, com alguma diferença, o modelo mais leve.

Ecrã. No nosso quadro encontrará (em cm) as dimensões do ecrã de cada uma das consolas testadas. Este elemento é, sem sombra de dúvida, um aspecto importante, por isso, analisámo-lo em profundidade. (Voltaremos aos resultados mais adiante.)

Aqui, o que interessa, é destacar que a miniaturização do aparelho também acarreta a redução das dimensões do ecrã. Por isso, é natural que a Nintendo, a consola mais pequena, possua também o ecrã mais reduzido.

Acessórios. Os acessórios que podem ser incorporados a estes aparelhos têm a função de melhorar, optimizar e aumentar as suas possibilidades de utilização. Fundamentalmente, são três:

—auscultadores (para desligar o som dos altifalantes e não incomodar os vizinhos);

—adaptador para corrente eléctrica (para evitar o consumo de pilhas);

—cabo de ligação a outra consola idêntica (para permitir que, em jogos de 2 personagens, possam participar dois jogadores ao mesmo tempo).

Dos aparelhos testados, a Nintendo Game Boy é a única que oferece, juntamente com o aparelho, uns auscultadores e um cabo de ligação com outra consola; o adaptador à corrente tem de ser comprado à parte. A Atari Lynx inclui somente, com a venda do aparelho, um adaptador à corrente.

Cinco famílias de jogos

Desporto. *Neste grupo incluem-se as simulações de competições desportivas, geralmente de ténis, futebol, golf ou de corridas de automóveis. Trata-se de jogar respeitando as regras do desporto em questão num ecrã que reproduz o cenário real. Por exemplo, para um jogo de golf, a pancada pode depender da posição dos pés, da potência, da escolha do taco, da direcção, da direcção do vento...*

Estratégia. *O jogador deve fazer evoluir o jogo em seu proveito, aplicando um plano, pondo inteligentemente em acção as possibilidades diponíveis. Estes jogos exigem lógica e reflexão por parte dos jogadores, e, às vezes, também astúcia.*

Reflexos. *Não existe um verdadeiro cenário nestes jogos, baseados somente nos reflexos e na rapidez de reacção. Geralmente, trata-se de uma sucessão de quadros nos quais o utilizador deve disparar sobre tudo o que lhe aparece e se mova à sua frente.*

Aventura. *A personagem evoluiu através de uma passagem, seguindo um cenário estruturado. O jogador deve dirigi-lo através da história, combatendo e resolvendo enigmas.*

Acção. *Mistura entre os jogos de reflexos e de aventuras, sucedem-se nesta categoria as cenas de combate formando parte de uma história.*

Estas definições são, como é evidente, aproximativas, já que as fronteiras entre categorias não estão perfeitamente definidas.

Às vezes, características de várias categorias podem aparecer misturadas num mesmo jogo.

Vamos jogar?

Para além destes aspectos meramente técnicos, submetemos as três consolas a uma série de provas práticas - pusemo-las a jogar!

Todos os aspectos que comentaremos de seguida, assim como as conclusões referentes aos jogos, são, pois, o resultado de uma prova prática e da avaliação efectuada por um painel de 42 utilizadores: crianças com idades compreendidas entre os 10 e os 17 anos e adultos (entre os quais figuravam educadores, docentes e terapeutas da fala).

Duração das pilhas. Esta duração varia notavelmente de umas consolas para as outras; a diferença mais importante regista-se com as consolas de ecrã a cores (mais gulosas).

A duração das pilhas de Nintendo (4 pilhas) é seis vezes superior às outras (6 pilhas), pelo que se justifica a utilização de um adaptador à corrente eléctrica ou, pelo menos, a utilização de pilhas alcalinas ou recargáveis.
Comodidade visual. O cansaço visual é inevitável quando se olha durante muito tempo para um ecrã. As pessoas que fizeram a prova, jogando com as consolas testadas durante várias horas seguidas, sentiram-se cansadas (mais, no caso do ecrã monocromático).
Tanto a Nintendo como a Sega aconselham, nos respectivos manuais de instruções, que se façam pequenos intervalos após determinado tempo de jogo. No entanto, qualquer pessoa que alguma vez tenha exprimentado um jogo de computador suficientemente atraente, sabe muito bem o quão difícil é "descolar" do ecrã antes de ganhar ao computador ou bater o seu "record" anterior. Por isso, cremos que devem ser os pais a controlar o tempo que os filhos passam diante destas consolas portáteis; enquanto os fabricantes, por seu lado, devem melhorar a definição dos ecrãs dos seus aparelhos e ser mais generosos com o seu tamanho.
Facilidade de utilização. Para analisar este aspecto, tivemos em conta a regulação do contraste e do som, a precisão de resposta dos comandos, a facilidade de uma criança jogar sem a ajuda de um adulto, a facilidade de utilização global, a solidez e o manual de instruções. Todos os aparelhos obtiveram classificações, no mínimo, aceitáveis, sendo a Nintendo Game Boy a consola ligeiramente melhor classificada (excepto no que diz respeito à regulação do contraste e do som).

Qualidade entre aspas

Nintendo Game Boy e Sega Game Gear obtiveram uma boa classificação global, sendo a Sega mais satisfatória tecnicamente, sobretudo graças ao seu ecrã a cores. Nintendo (com uma ludoteca mais sortida), devido à sua facilidade de utilização e às suas dimensões mais reduzidas, é o aparelho melhor adaptado para os mais pequenos (menores de 14 anos). Não obstante, estes resultados devem ser relativizados, já que a diferença entre a qualidade da imagem de uma consola portátil e a de uma de mesa é grande. Quanto à Atari Lynx, a sua apreciação global é aceitável.

Será que o péssimo efeito deste jogo sobre o comportamento das crianças está directamente relacionado com o seu nome?

JOGOS DE VÍDEO PARA CONSOLAS PORTÁTEIS: RESULTADOS DO TESTE

MARCAS e modelos	Idade	Clareza dos objectivos	Grafismo	Efeitos sonoros	Sociabilidade	Coordenação	Aspecto lúdico	Aspecto pedagógico	Efeito sobre o comportamento	**APRECIAÇÃO GLOBAL**	PREÇOS indicativos (1)
Desporto											
ATARI Road Blasters	+ 14	+	□	⊞	⊞	–	–	□	□	□	13 270$
NINTENDO F1 Race	+ 14	+	–	+	⊞	+	□	+	□	□	8 700$
SEGA Super Mónaco GP	+ 14	+	+	+	⊞	⊞	□	+	+	+	10 320$
Estratégia											
ATARI Klax	+ 14	–	□	+	–	⊖	+	+	+	□	13 270$
NINTENDO Tetris	+ 14	⊞	□	–	⊖	□	+	+	⊞	□	8 900$
SEGA Columns	10 - 13	⊞	+	□	–	+	+	+	+	+	9 320$
Reflexos											
ATARI Xenophobe	+ 14	⊖	⊞	⊞	+	–	–	–	⊖	□	13 270$
NINTENDO Alleyway	10 - 13	⊞	–	⊖	⊖	⊞	+	–	+	□	6 100$
SEGA Castel of Illusion	10 - 13	–	⊞	□	–	⊖	+	□	□	□	7 990$
Acção											
ATARI Paper Boy	- 9	–	+	–	□	+	□	+	–	□	13 270$
NINTENDO Super Mario Land	- 13	+	–	□	□	⊞	⊞	□	+	□	6 100$
SEGA G. Loc	10 - 13	□	□	+	–	+	–	□	□	□	7 990$
Aventura											
ATARI Rygar	- 13	+	+	⊞	□	□	⊞	□	□	+	13 270$
NINTENDO Gargoyle's Quest	- 9	–	⊖	–	–	⊖	–	–	–	–	6 100$
SEGA Psychic world	- 9	□	+	□	+	⊖	□	–	–	–	7 990$

(1) Preços encontrados em Lisboa em Fevereiro de 92

 ⊞ : *muito bom;* + : *bom;* □ : *médio;* – : *medíocre;* ⊖ : *mau.*

Quinze jogos

Os pais desempenham, sem dúvida, um papel muito importante na hora de escolher os jogos de vídeo. Assim como na forma de os utilizar: se um determinado jogo põe a criança num estado de excessiva excitação e nervosismo, é conveniente ensinar-lhe a utilizá-lo menos e com mais moderação. Para comprovar a qualidade dos jogos de vídeo, e ajudá-lo na hora da compra, testámo-los; e, para isso, fizemos uma dupla eleição.
Dada a enorme amplitude da ludoteca de algumas marcas, limitámo-nos a escolher 5 jogos clássicos de cada uma das três marcas de consolas portáteis testadas. Procurámos, inclusive, que cada marca estivesse representada com um jogo de vídeo de cada uma das cinco categorias que descrevemos na caixa "Cinco famílias de jogos".
O mesmo painel de utilizadores classificou cada jogo, respondendo a uma série de perguntas referentes tanto a aspectos puramente técnicos como ao comportamento da criança. Apesar de os resultados aparecerem reflectidos no quadro correspondente, vejamos alguns aspectos interessantes.

Vamos a votos!

Idade. Para cada jogo de vídeo, pedimos ao painel de utilizadores que indicasse a faixa etária a que, segundo a sua opinião, estaria destinado. Os resultados demonstram que os jogos de desportos se destinam,

Piratas: fora de jogo?

Paralelamente à realização deste teste, chegou-nos uma carta de um dos nossos subscritores. Nela, dava-nos conta, concretamente para a consola Nintendo, da impossibilidade de utilizar um jogo de vídeo, da mesma marca e comprada no estrangeiro, numa consola Nintendo comprada em Portugal.

Este "absurdo" obedece a uma estratégia do fabricante: evitar a comercialização dos jogos à margem do circuito normal.

Com o êxito fulgurante deste tipo de produtos, surgiram ao mesmo tempo certas redes de importação paralela, que aproveitava o lançamento oficial de novos jogos num determinado país para, por sua vez, os comercializarem noutros.

A Sega foi o primeiro fabricante a reagir, lançando as suas novidades no mesmo dia em todos os países.
O problema que nos relatava o nosso subscritor pode ser uma medida, por parte da Nintendo, para evitar este tipo de práticas comerciais.

Ora bem, isto, que em princípio poderia ser considerado como uma defesa do mercado de cada marca face a importações paralelas, choca frontalmente com um mau costume, muito frequente entre quase todos os fabricantes de jogos de vídeo e consolas: vender os jogos sem que as instruções internas estejam traduzidas.

E, o que é pior, em praticamente todos os quadros do próprio jogo, o texto estava também por traduzir.
Compreender a informação destes quadros, assim como os manuais, é imprescindível para entender o objectivo do jogo e obter o máximo rendimento.

Dado que os jogos contidos nas cassetes não podem ser "pirateados", e tendo em conta o preço elevado dos mesmos, não seria demais se os fabricantes canalizassem uma parte dos seus lucros para fornecer um melhor serviço ao utilizador neste aspecto.

prioritariamente, às crianças com mais de 14 anos: estes jogos fazem-nas sentirem-se "adultos" ao volante de um automóvel, com uma raqueta de ténis na mão ou num clube de golf.
Pelo contrário, os jogos de aventuras e acção (únicas categorias onde os mais pequenos puderam jogar facilmente sem a ajuda dos adultos) pareceu mais apto para os menores de 9 anos.

Clareza dos objectivos. Neste ponto, quisemos saber se o objectivo do jogo era apresentado de forma clara e evidente ao utilizador, tendo em linha de conta o facto de que manual de instruções raramente é lido pelas crianças, que preferem enfrentar logo o jogo e descobri-lo por si mesmas.
A partir das respostas e constatações dos utilizadores, chegámos à conclusão de que o Tetris e o Alleyway, da Nintendo, e o Columns, da Sega, são os jogos mais apreciados sob este ponto de vista; já que, logo que se começa a jogar, se começa também a perceber claramente o objectivo a atingir.
Por oposição, no Xenophobe (estranho nome, no mínimo, para um jogo!), da Atari, as crianças disparam sobre monstros sem saberem verdadeiramente porquê.
No seu conjunto, os jogos de desporto e de estratégia obtiveram melhores classificações; já que, nos jogos de reflexos, o utilizador avança geralmente às cegas.
A classificação por marcas destaca a Nintendo, por causa dos objectivos dos seus jogos estarem melhor definidos.

Grafismo. Os utilizadores julgaram a qualidade do ecrã, do desenho e da animação.
Os jogos de reflexos são os mais cuidados quanto a estes aspectos; em termos globais, a Sega leva a palma, sem dúvida graças à qualidade da consola e à personalização dos heróis nos seus jogos. Por oposição, a Nintendo é a pior classificada.

Efeitos sonoros. A qualidade dos efeitos sonoros, que pode parecer um aspecto secundário para os profanos, é um elemento importante entre os adeptos dos jogos do vídeo.
A Atari é a mais apreciada, enquanto a Nintendo se destaca pelas razões inversas.

Aspecto social. A tentação da criança passar horas a fio em frente ao seu ecrã de jogos não pode afectar negativamente a sua sociabilidade?
Em princípio não, quando existe a possibilidade de jogar com ou contra uma segunda consola, como é o caso particular dos jogos de desporto. Pelo contrário, os de estratégia estão mais vocacionados para serem jogados solitariamente.

Apesar de terem traduzido os manuais, os fabricantes "esqueceram-se" da língua de Camões no que diz respeito às instruções dentro dos próprios jogos.

Coordenação de movimentos. Será que o jogo exige qualidades de destreza e de precisão de movimentos? Na maioria dos jogos testados, as respostas a esta pergunta são decepcionantes, sobretudo entre a família dos jogos de aventuras (quando, "a priori", isto deveria ser um dos pontos fortes desta categoria).

Aspecto lúdico. Aqui, valorizámos fundamentalmente a resposta a três perguntas. Gostaria de jogar este jogo mais vezes? Crê que conseguiria jogá-lo durante vários meses sem se cansar?
As melhores classificações foram para o Super Mario Land, da Nintendo, e para o Rygar, da Atari.

Aspecto pedagógico. Aqui, tivemos em conta três critérios: o aumento de conhecimentos, a exigência em termos de lógica e de reflexão, e o facto do jogo estimular ou não a criatividade da criança e de a incentivar a criar outros jogos.
Os jogos de estratégia (Tetris, Columns e Klax) desenvolverem bastante o sentido lógico, ao contrário dos jogos de reflexos, de aventuras e de acção. No entanto, incitam pouco a criatividade.

Efeitos sobre o comportamento. Alguns jogos de vídeo têm a lamentável particularidade de converter os seus utilizadores em verdadeiros feixes de nervos, sobretudo aqueles que exigem uma boa coordenação de movimentos. O Xenophobe e o Paper Boy, da Atari, assim como o Gargoyle's Quest, da Nintendo e o Psychic, da Sega, são o mais claro exemplo deste facto. Pelo contrário, com os jogos de estratégia, a criança abandona a consola mais calma.

Sucedâneos e nada mais

É claro que um jogo de vídeo serve para entreter e divertir, o que, em determinados momentos, pode ser benéfico para a pessoa e para o seu organismo. No entanto, um jogo de vídeo não deve, por exemplo, retirar à criança o tempo para a prática de um desporto, tão-pouco se lhe deve confiar totalmente o desenvolvimento das capacidades lógicas e de reflexão da criança (são instrumentos que, à imagem da leitura de um livro, podem num certo momento incentivar um processo de aprendizagem, nada mais!). Não obstante, foram as categorias de jogos de desporto e de estratégia as mais apreciadas pelo nosso júri de utilizadores, destacando-se o Super Mónaco GP, em primeiro, e o Columns, em segundo, ambos da Sega. Nas restantes categorias, destaca-se o Rygar da Atari, pelos seus efeitos sonoros e aspecto lúdico.
No fundo do pelotão, situam-se os jogos de reflexos, pouco interessantes, e de aventuras, reservados aos mais novos.

REPRESENTANTES

ATARI — Arledo Serv. Com. Geral, Lda. — Av. Marquês de Tomar, 33 - 1º Esq. — 1000 LISBOA — Tel. 01/767678

NINTENDO — Chaves Feist & Companhia — Rua dos Fanqueiros, 29 - 2º Dtº — 1000 LISBOA — Tel. 01/8884668

SEGA - Ecofilmes, Lda — Rua Brasil, 684 — 3700 S. JOÃO DA MADEIRA — Tel. 056/831902

ESCOLHA ACERTADA

Nintendo Game Boy

Uma vez testadas as três consolas portáteis convém matizar e insistir nalgumas conclusões.
As dimensões do ecrã destes aparelhos são excessivamente reduzidas, pelo que a atitude imediata ao utilizador é aproximar-se excessivamente do aparelho, com a consequente fadiga dos olhos.
Convém, por isso, "estar de olho" nos seus filhos quanto a este aspecto e, se quiser evitar problemas, opte por jogos de computador ou por uma consola de mesa. Além de que a qualidade visual dos jogos de vídeo para consolas portáteis é muito inferior à qualidade dos seus homólogos para computador ou para consola de mesa. Além deste inconveniente, existe outro, de não menor importância: o preço dos jogos de vídeo é demasiado elevado (em comparação com os jogos de computador) para um produto impossível de "piratear" e que retém o interesse da criança durante um período limitado.
Se, depois destas ressalvas, ainda estiver decidido a comprar um destes aparelhos, lembre-se de que:

- as consolas portáteis que, tecnicamente, obtiveram melhores classificações são a Nintendo Game Boy e Sega Game Gear. A Nintendo Game Boy, de ecrã monocromático, tem o inconveniente de possuir uma pior qualidade visual que a Sega Game Gear, que, por sua vez, apesar da comodidade que é o seu ecrã a cores, possui o seu calcanhar de Aquiles na duração das pilhas. Este pode ser colmatado ligando a consola à corrente eléctrica através de um transformador, cujo preço é necessário adicionar ao da própria consola.

- Se tivermos em conta a relação qualidade/preço, a consola portátil que obtém o título de Escolha Acertada é a **Nintendo Game Boy** (23.900$00).
Os jogos de vídeo para consolas portáteis, dependendo das ofertas da temporada, têm um preço que oscila entre os 6.100$00 e os 13.270$00. A escolha dos mesmos depende dos gostos individuais de cada criança e dos seus interesses.
No entanto, recomendamos aos pais que, como educadores e conselheiros, examinem a fundo a qualidade e, características do jogo que vão comprar para os filhos. ■